PREPARAZIONE

1 Ogni giocatore prende la plancia Porto di Falmouth del proprio colore e la posiziona al di sopra della propria plancia personale.

2 Ogni giocatore prende il Cavallo e la Nave speciale del proprio colore e li posiziona sugli spazi indicati sulla plancia Porto di Falmouth.

3 Dividete le tessere Tetto in base alle icone che riportano. Poi, ogni giocatore prende una tessera Tetto per ogni tipo e le posiziona accanto alla sua plancia Porto di Falmouth. Tutte le tessere Tetto inutilizzate vengono rimesse nella scatola.

Nota: Se si gioca con l'espansione Fireland, girate tutte le tessere Tetto sul lato indicato di seguito:

COMPONENTI

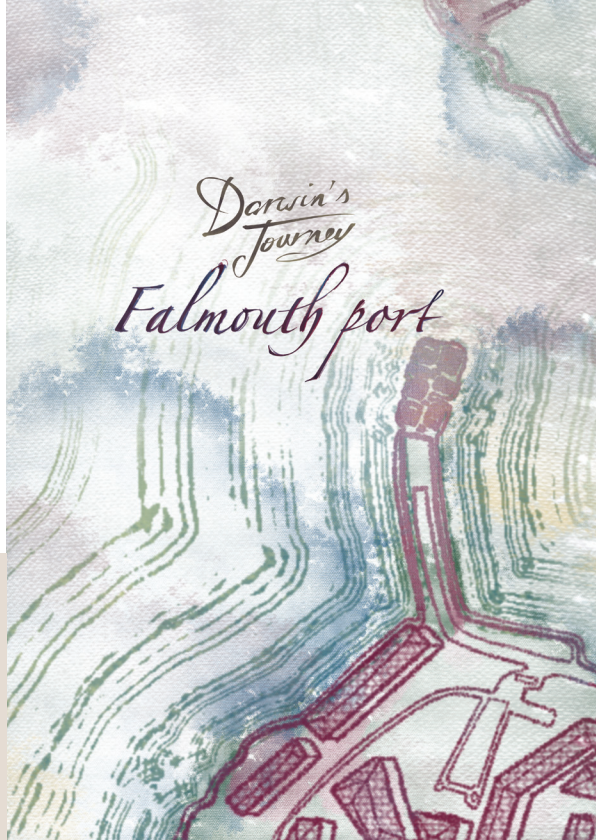
4 plance personali Porto di Falmouth
(1 per colore giocatore)
8 tessere Tetto
(4 per tipo)
4 Navi speciali in legno
(1 per colore giocatore)
4 Cavalli in legno
(1 per colore giocatore)

PROGETTAZIONE
Simone Luciani, Nestore Mangone
e Pierpaolo Paoletti

ILLUSTRAZIONI
Paolo Voto

AUTORE DEL REGOLAMENTO
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES



PORTO DI FALMOUTH POSIZIONI OBIETTIVO

Ogni plancia Porto di Falmouth possiede una posizione Obiettivo d'argento e una d'oro. Quando un giocatore raggiunge un Obiettivo, può metterlo a faccia in giù sullo spazio libero corrispondente della sua plancia del Porto di Falmouth e ottenere la ricompensa associata.
I giocatori possono posizionare Obiettivi a faccia in su su spazi liberi del Porto di Falmouth come riserva, seguendo le regole di piazzamento degli Obiettivi del gioco base.
Nota: Nessuna di queste ricompense comporta punti vittoria alla fine della partita.

POTENZIARE UN ESPLORATORE

Dopo aver ottenuto un Obiettivo d'oro posizionato sulla plancia Porto di Falmouth, il giocatore può potenziare uno dei propri Esploratori attualmente sul percorso Isola. L'Esploratore viene sostituito dal suo Cavallo, conservando la sua posizione sul percorso. L'Esploratore sostituito va riposto nella scatola; non verrà più usato per il resto della partita.

POTENZIARE UNA NAVE

Dopo aver ottenuto un Obiettivo d'argento posizionato sulla plancia Porto di Falmouth, il giocatore può sostituire la propria Nave con una Nave speciale, conservando la sua posizione sul percorso. La Nave sostituita va riposta nella scatola; non verrà più usata per il resto della partita. **Se si gioca con l'espansione Fireland:** Il giocatore può scegliere una delle proprie Navi già su un
percorso Oceano.

AZIONI TESSERA TETTO

Dopo aver potenziato un Esploratore o una Nave, il giocatore deve posizionare una delle sue tessere Tetto a faccia in su accanto all'Obiettivo completato sulla plancia Porto di Falmouth. Ogni tessera Tetto mostra un'icona azione Corrispondenza o Accademia.

Durante il proprio turno, dopo aver eseguito tutte le azioni, il giocatore può attivare una tessera Tetto attiva se ha eseguito come minimo un'azione Corrispondenza o Accademia corrispondente in quel turno. Quando attiva una tessera Tetto, il giocatore può spendere 1-4 Monete per muovere il gettone associato (Cavallo o Nave speciale) 1-4 volte sul suo percorso Isola o Oceano. Ogni tessera Tetto può essere attivata solo una volta per turno. Il movimento del gettone potenziato segue le stesse regole dei normali gettoni. Al termine del movimento di una tessera Tetto, il giocatore può eseguire l'azione mostrata nel punto in cui si è fermato il Cavallo o la Nave speciale.

INTERAZIONI CON ALTRE ESPANSIONI

Espansione Pirati

Quando l'attivazione di una tessera Tetto muove un Cavallo o una Nave speciale sopra o oltre un Accampamento, è possibile prendere il Tesoro (se presente) o muovere la Nave pirata seguendo le regole dell'espansione Pirati.

Espansione Fireland

I giocatori **non** possono interagire con gettoni Avventura quando si muovono sopra o oltre di essi usando l'attivazione di una tessera Tetto.